

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MAHJONG
JENIS-JENIS PECAHAN UNTUK KELAS V SD**

SKRIPSI



OLEH:

**SONICA ARISMA
NIM: 201510430311115**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG
2019**

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MAHJONG JENIS-JENIS PECAHAN UNTUK SISWA KELAS V SD

SONICA ARISMA
201510430311115

Dipertankan di depan dewan penguji
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Malang
dan diterima untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengesahkan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Malang
Malang, 13 Maret 2019

Dekan FKIP,



Dr. Pongjari Wahyono, M.Kes

Dewan Penguji :

Tanda Tangan

1. Maharani Putri Kumalasani, M.Pd
2. Nafi Isbadrianingtyas, M.Pd
3. Erna Yayuk, M.Pd
4. Dian Ika Kusumaningtyas, M.Pd

1.
2.
3.
4.

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah subhanahu wa ta'ala penulis panjatkan karena hanya berkat rahmat, hidayah dan inayahNya skripsi dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Mahjong Jenis-Jenis Pecahan Untuk Kelas V SD” dapat terselesaikan dengan baik. Sholawat serta salam tidak lupa selalu tercurahkan kepada junjungan kita, Nabiullah Muhammad SAW.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini dapat diselesaikan berkat bimbingan, bantuan, dan dorongan dari berbagai pihak. Dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada yang terhormat:

1. Ibu Erna Yayuk, M.Pd selaku ketua program studi sekaligus sebagai pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, motivasi, semangat, dan kesabaran dalam membimbing penulis.
2. Ibu Dian Ika Kusumanyas, M.Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan arahan, masukan, dan bimbingan dalam membimbing penulis.
3. Bapak Sunu Prihantoni, S.Pd selaku wali kelas V SDN Mojolangu 2 Malang yang berkenan untuk meluangkan waktu memberikan izin melakukan penelitian
4. Ibu Ninik Kusiya dan Hernanda Septian tercinta yang senantiasa mendoakan penulis dalam menuntut ilmu.
5. Gigih Pralupi yang selalu memberikan semangat, motivasi, serta dukungan dalam mengerjakan skripsi
6. Sahabat serta teman-teman yang selalu memberikan semangat, masukan, dorongan dan motivasi.
7. Mahasiswa PGSD angkatan 2015 yang selalu memberikan semangat dan dukungan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
8. Semua pihak yang terkait yang tidak mungkin dapat penulis sebutkan satu persatu.

Malang, 13 Maret 2019

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Lembar Pesetujuan	ii
Lembar Pengesahan	iii
Surat Pernyataan Keaslian	iv
Persembahan	v
Abstrak	vi
<i>Abstract</i>	vii
Kata Pengantar	viii
Daftar Isi.....	ix
Daftar Tabel	xi
Daftar Gambar	xiii
Daftar Lampiran.....	xiv
 Bab I Pendahuluan	 1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	7
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	7
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	11
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan	12
G. Definisi Operasional	13
 Bab II Kajian Pustaka	 15
A. Kajian Teori	15
1. Pembelajaran Matematika	15
a. Hakikat Matematika	15
b. Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar	16
2. Media Pembelajaran	18
a. Pengertian Media Pembelajaran	18
b. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran	19

c. Klasifikasi Media Pembelajaran	20
d. Multimedia Interaktif	21
a) Pengertian Multimedia Interaktif	21
b) Keunggulan Multimedia Interaktif	23
3. Karakteristik Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar	23
4. Materi Pecahan	24
B. Penelitian yang Relevan	26
C. Kerangka Pikir	27
 BAB III Metode Penelitian dan Pengembangan	28
A. Model Penelitian dan Pengembangan	28
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	29
C. Tempat dan Waktu Penelitian	35
D. Teknik Pengumpulan Data	35
E. Instrumen Penelitian	37
F. Teknik Analisis Data	42
 BAB VI HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	47
A. Hasil Penelitian	47
B. Pembahasan	75
 BAB V PENUTUP.....	80
A. Kesimpulan	80
B. Saran.....	81
 DAFTAR PUSTAKA	83
LAMPIRAN.....	85

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Observasi Awal	86
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian	87
Lampiran 3 Lembar Observasi Analisis Kebutuhan	88
Lampiran 4 Lembar Observasi Penggunaan Media	90
Lampiran 5 Pedoman Wawancara (Pra Penelitian)	92
Lampiran 6 Instrumen Lembar Wawancara	94
Lampiran 7 Pedoman Wawancara (Pada Saat Penelitian)	96
Lampiran 8 Izin Validasi Ahli Media	97
Lampiran 9 Lembar Validasi Ahli Media Tahap 1	98
Lampiran 10 Lembar Validasi Ahli Media Tahap 2	101
Lampiran 11 Lembar Validasi Ahli Materi	104
Lampiran 12 Lembar Angket Respon Pengguna	107
Lampiran 13 Lembar Angket Respon Siswa	110
Lampiran 14 Hasil LKS dan Evaluasi Siswa	114
Lampiran 15 Hasil Jawaban Soal LKS dan Evaluasi Kelompok Besar	116
Lampiran 16 Dokumentasi Proses Pembelajaran	118
Lampiran 17 Surat Pernyataan Penelitian	120
Lampiran 18 Plagiasi	121
Lampiran 19 <i>Storyboard</i>	123
Lampiran 20 Rancangan Pembuatan Multimedia (RPM)	124
Lampiran 21 Panduan Penggunaan Media	128
Lampiran 22 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 1 dan 2	131

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, Enggar dkk. 2014. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berpendekatan Saintifik Pada Materi Sistem Pernapasan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar*. Jurnal Pendidikan
- Amir dan Wardana. 2017. *Pengembangan Domino Pecahan Berbasis Open Ended untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SD*. Jurnal Pendidikan. 6 (2)
- Arikunto, Suharsini. 2011. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Asmaroini, Ambiro Puji. *Pengembangan Paket Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan Model Degeng untuk Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 5 Sawoo Kabupaten Ponorogo*. Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran. 3 (2): 44
- B, PGSD. 2017. *Love Math Save Culture*. Malang: Aditya Media Publishing
- Gunarto & Sugiono. 2008. *Matematika SD/MI Kelas V*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan
- Hartanto, Agus. 2013. *Pembelajaran Matematika Materi Bangun Ruang Balok dengan Aplikasi Multimedia Interaktif di SD Negeri Teguhan Sragen*. Jurnal Pendidikan. 1 (86)
- Haryono, Ari Dwi. 2015. *Metode Praktis Pengembangan Sumber dan Media Pembelajaran*. Malang: Genius Media & Pustaka Inspiratif
- Heruman. 2013. *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Kadir, Abd & Asrohah Hanun. 2015. *Pembelajaran Tematik*. Depok: PT Raja grafindo Persada T. Raka Joni
- Rahayu, Budhi Tri Endang. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Barisan dan Deret Berbasis Android untuk Siswa SMK*. Jurnal Pendidikan.
- Rahmawati. Rina Diah 2013. *Belajar Seru (Strategi Efektif Taklukkan Rumus) Matematika SD Kelas IV, V, dan VI*. Yogyakarta: Pustaka Edukasi
- Safitri, Kolifatus Nur. 2017. *Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran IPS Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Kelas V Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan.

- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Susilana, Rudi & Cepy Riyana. 2009. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima
- Sutarti, Tatik & Edi Irawan. 2017. *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: CV Budi Utama
- Waskito, Danang. 2014. *Media Pembelajaran Interaktif Matematika bagi Sekolah Dasar Kelas 6 Berbasis Multimedia*. Jurnal Pendidikan. 11 (2)
- Wijaya, Jevita. 2018. *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Wilayah Malang Raya Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggal untuk Kelas IV SD*. Jurnal Pendidikan.
- Winarni dan Harmini. 2011. *Matematika untuk PGSD*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Yayuk, Erna dkk. 2018. *Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan*. Malang: UMM Press

